

Quién es Quién

Mujeres Informáticas

Vamos a diseñar un tablero para jugar al quien es quien. Nuestros personajes van a ser mujeres relacionadas con el mundo de la informática.

Condiciones del tablero:

- Formato horizontal
- Tamaño a3
- 16 casillas (4x4)

Condiciones de la casilla:

- Imagen del invento con el nombre de la inventora y el nombre del invento.
(Esto debe de ser un montaje realizado con GIMP)



- Al lado del invento debes de incluir:
 - Año, aproximado, del invento.
 - Nacionalidad de la inventora.
 - El invento es Hardware o software?



¿Cómo lo hacemos?

- Nos ponemos en grupos de cuatro ordenadores. Cada ordenador crea la imagen y busca la información de cuatro mujeres.
- Nos intercambiamos la información, cada ordenador tiene que montar su propio tablero. Para eso necesitas la información de tus compañeros.

Tienes 3 clases para realizar el trabajo. La entrega del tablero será en PDF.

Mujeres informáticas: (para repartir)

- Hedy Lamarr. Wifi.
- Dña Angelita. Libro electrónico.
- Evelyn Berezin. Procesador de textos.
- Mary Ellen Wilkes. Sistema operativo LAP6. Primer ordenador doméstico.
- Ada Lovelace. 1º programadora.
- Grace Murray Hopper. Lenguaje de programación Cobol.
- Lynn Conway. 1º super PC.
- Top Secret Roses. El software del primer ordenador.
- Margaret Hamilton. Programadora del Apolo 11.
- Robin Hunicke. MySyms.
- Donna Bailey. Centipede (Pacman)
- Maci Paterson. Programa que elimina los mensajes enviados.
- Eva Correa. Programadora de Gecko Games.
- Meredith Perry. Inventa el cargador por ultrasonidos.
- Jade Raymons. Assasains.
- Corrine Yu. Halo.

Puedes cambiar una de ellas por : María Puyol. Ha mejorado el programa de la localización de llamadas.